

「情報処理学会論文誌：デジタルコンテンツ」の 発刊にあたって

情報処理学会論文誌：デジタルコンテンツ編集委員会

Preface for the Launch of the IPSJ Transactions on Digital Content

IPSJ Transactions on Digital Content Editorial Board

1. 本号の編集について

本論文誌の特徴の1つは、投稿に先立って研究会で発表していただく点にあります。論文化前の研究発表時に広い観点から多様なコメントを得ることで、早期の論文化、焦点の明確な論文化などにつながるものと期待しています。記念すべき第1号となる本号に採録された論文は、次の3回の研究会主催イベントに発表された研究に基づくものです。

第1回DCC研究会は、2012年5月17、18日の2日間、日本大学法学部三崎町キャンパスにて開催され、1件の招待講演とパネル討論会の他に16件の発表がありました。2012年7月にはDCC研究会が共催するDICOMO2012が石川県山代温泉にて開催され、DCC研究会からは13件の研究が発表されました。2012年10月17、18日にはコンシューマ・デバイス&システム(CDS)研究会と合同の第2回研究会が愛知工業大学八草キャンパスで開催され、2件の招待講演の他にDCC研究会からは16件の発表がありました。

本号の投稿は2012年12月から1月にかけて募集され、11件が投稿されました。厳正な査読と3回の編集委員会における審議を経て、次の5件を採録することができました。

「スケッチブックでのお絵描きを三次元CGで拡張する映像ツールの提案とその実現方法」は、スケッチブックでのお絵描きをカメラで撮影し、リアルタイムに画像解析を行うことにより、描いた絵の立体化とアニメーション追加を行った三次元CGをリアルタイムに得られるシステムを提案しています。小学生を対象とした提案ツールの使用実験についても報告されています。

「タブレット端末を用いた電気を学ぶデジタル教材の開発とその実践的活用」は、小学生を対象として、電気の作

り方、貯め方、使い方の理解を促すことを目的とした、タブレット用デジタル教材について報告しています。教材はタブレット上のアプリケーションと発電玩具が開発され、児童館などで実施されたワークショップを通して、教材の有効性が報告されています。

「サッカーの戦略会議を支援する複数視点を用いた協調作業空間」は、サッカーの戦略会議において、参加者のサッカーのフィールドについての空間認識能力の差によらず意識の共有ができるように、2種類の視点からのフィールド情報をプレーヤーオブジェクトを動かしながら確認できる協調作業環境を構築したもので、システムの有効性を検証した実験も報告されています。

「字幕放送を利用したテレビ放送への香り付加」は、香り付きテレビ放送を実現するために、字幕放送を利用して香り情報を書き込むという実現方法を提案するもので、その実現性を検証するための実装と評価についても報告されています。

「デジタルコンテンツ配信における再生中断制御に関する考察と評価」は、デジタルコンテンツのストリーム配信において、インターネットの通信帯域が不十分である場合に、再生途中で中断が入るといった現象に着目しています。この再生中断による視聴意欲の低下を軽減するために、再生が中断される場面を視聴意欲への影響の少ない箇所になるよう制御すること、また心理的な再生中断時間を短縮するため、中断時に広告等を再生することを提案し、その有効性が報告されています。

採録されたこれらの論文は、いずれも新発刊の本論文誌：デジタルコンテンツにふさわしく、瑞々しさにあふれています。また、結果としてデジタルコンテンツの広がりを感じさせる興味深いラインナップとなっています。

今後、本論文誌にますます多くの有益な論文が掲載され、

この新しい分野の形成・発展の一助となることを期待します。ご関心をお持ちの皆様には、以下の編集の趣旨、編集方針、投稿手続き、今後の発行計画を読まれ、投稿もご検討くださいますよう、よろしくお願いいたします。

2. 編集の趣旨

インターネットや携帯電話の急速な普及とブロードバンド化、一昨年7月のアナログテレビ放送からデジタルテレビ放送への移行完了（一部地域を除く）などを背景に、デジタルコンテンツ産業が我が国の主要産業として今後さらに成長することが見込まれています。前世紀の産業成長時代には、漫画、アニメ、ゲームなどのコンテンツ産業が、政策的な後押しが少ない中で予想外に骨太に成長し、アキバやおたくなどともいわれる特異なキャラクター、コンテンツ文化が国内において形成されました。その後徐々に世界に誇る日本文化の1つとして各国に浸透するに至り、現状、我が国はコンテンツ産業において世界に一步先んじた独自の優位な地位にあります。携帯電話の文化においても「ガラパゴス」といわれる独自の進化形態が揶揄され、端末の世界競争力がないことは残念な事実ではありますが、一方で着メロ、着うた、ネット小説やケータイブログなどの新たなモバイルコンテンツ産業が大きく進化していることの反面でもあります。いずれにせよ我が国のデジタルコンテンツ産業は独自の成長と進化を遂げ、今でも新たな方向に向けて進みつつあります。

一般にデジタルコンテンツとは、映像、ホームページ、ゲーム、音声、音楽、テキスト、コミック、アニメ、写真、アート、CG、キャラクターなどのことをいいますが、前述のとおり、現時点では国内独自の発展をベースに産業の急成長が見込まれます。その一方、アニメ、漫画、音楽、映像などのコンテンツ制作現場の低賃金、重労働という悲惨な状況や著作権の管理をはじめとする社会的問題が重要視されるようになってきている。国境のないインターネット社会、Web2.0にみられるようにコンシューマ化が進むインターネット社会において、利用環境は絶えず変化しつつあり、さまざまな問題が複雑化しています。デジタルコンテンツの制作、流通、利用において新たな技術や新たなルールが必要とされています。

本論文誌では、このようなデジタルコンテンツの制作、流通、利活用を促進し、健全な社会利用を推進するために、デジタルコンテンツクリエイターを支援するための制作技術、管理技術およびそれに関わる利用技術に関する研究を産学問わず広く対象とするとともに、コンテンツ自体のアート・エンターテインメント性の観点からの表現技術も含め、デジタルコンテンツに関する技術者の相互情報交換の場を提供することを目指します。

対象とする分野は、研究者、開発者だけでなくコンテンツ制作者、芸術関係者にも興味ある内容となる事が予想さ

れ、本論文誌を通して学会活動活性化に繋がります。

3. 編集方針

本論文誌は、デジタルコンテンツクリエイション (DCC) 研究会における発表と論文誌投稿が密接にリンクされている点に特徴があります。原則として、DCC 研究会が主催する研究発表会、シンポジウム、展示会などのイベントで発表された論文が、本論文誌への投稿対象となります。

本論文誌に掲載する論文は、研究論文、産業論文、作品論文の3種類とします。どの種類であるかは、著者自身の指定によって決まります。展覧会等で発表された作品についても、当該作品領域における十分な説明を加えた論文として投稿されることを期待しています。

3.1 対象分野

主な対象分野は以下のとおりです。

- コンピュータアニメーションコンテンツ、CG コンテンツ、3D コンテンツ
- インタラクティブデザイン、Web デザイン、広告
- デジタル漫画、ホームページ、ケータイ小説、ネットゲーム、電子書籍
- コンテンツビジネス論、コンテンツビジネス戦略、コンテンツビジネス経済/経営、コンテンツビジネスマーケティング
- デジタルコンテンツ制作、コンテンツ流通、コンテンツ利活用、コンテンツ管理、コンテンツ教育
- CGM, UGC, MAD (ムービー)
- メディアアート、インタラクティブアート、インタラクティブメディア
- デジタルコンテンツ符号化、放送型情報サービス、マルチメディア情報配信
- コンテンツアライアンス、コンテンツ著作権管理、電子透かし、サイトライセンス、Pay-per-view

3.2 論文の形式

本論文誌に掲載する論文は、研究論文、産業論文、作品論文の3種類とします。

3.3 査読基準

査読基準につきましては、基幹論文誌編集委員会の「論文査読の手引き」(2012年4月2日改訂版)に原則的に従ったものとし、論文の信頼性、論文の構成と読みやすさに加え、以下の視点をより重視することで、本論文誌の独自性を出します。

- (1) 研究論文は、デジタルコンテンツに関係する一般的な学術論文で、技術的・概念的な新規性、もしくは有用性について評価します。
- (2) 産業論文は、デジタルコンテンツ産業に影響を与える

論文で、市場への影響度、もしくは有用性について評価します。

- (3) 作品論文は、思想や感情を創作的に表現した作品とその作品のもつ背景説明を加えた論文で、作品に芸術性、娯楽性、社会的受容性のいずれかを有しており、それについて背景を含む作品の説明および著者の主張が適切に記述されているかを評価します。

4. 投稿手続き

- (1) 論文投稿を希望する方は、原則として、まず DCC 研究会が主催する研究発表会、シンポジウム、展示会などのイベントで発表を行ってください。また、投稿論文の第一著者は原則として DCC 研究会の登録会員である必要があります。
- (2) 「情報処理学会論文誌 (ジャーナル)」の論文投稿形式に従って 6 ページ以上の投稿論文原稿を作成してください。
- (3) 投稿締切日までに、本論文誌投稿論文原稿を PDF 形式で各号の担当委員に電子メールで送ってください。論文の種別指定 (研究論文, 産業論文, 作品論文) および研究会での発表年月を明記してください。論文提出先: 号担当委員 (dcon-office@manta.nc.u-tokyo.ac.jp)
- (4) 本論文誌編集委員会により、投稿論文の査読が行われ、採録/不採録/条件付き採録の判定結果が通知されます。
- (5) 条件付き採録の場合は、本論文誌編集委員会の指定する締切日までに、採録条件に従って論文を修正し、修正原稿および修正内容、修正箇所を明記した回答書を提出してください。
- (6) 本論文誌編集委員会により、再投稿論文の査読が行われ、本論文誌への採録/不採録が判断されます。
- (7) 査読に動画や音声などが必要な場合には、DVD 1 枚に記録し、下記の宛先に 3 部送付してください。再生時間は 10 分以内とし、動画のファイルフォーマットは MP4 形式で H.264 コーデックを利用してください。音声のファイルフォーマットは MP3 形式を利用してください。上記 DVD に参考として追加のファイルを保存しても構いませんが、審査対象ではないため査読者が実際に参照するかはわかりません。なお、提出されたメディアは返却いたしません。
- DVD 送付先: 号担当委員
- (8) 論文の投稿には下記の投稿フォームを利用してください。

1. 論文名:
2. 著者名 (所属):
3. 論文種別: 研究論文/産業論文/作品論文 【不要なものを削除してください】
4. 論文概要:
5. キーワード (5 個程度):
6. DCC 研究会での発表年月: 年 月
7. 第一著者の登録状況: DCC 研究会登録会員です/
DCC 研究会登録会員ではないため、登録手続きを行います。 【不要なものを削除してください】
8. DVD の有無: あり/なし 【不要なものを削除してください】
9. 第三者の著作権等: 侵害していない/侵害している 【不要なものを削除してください】
10. 連絡先
 - 連絡者名:
 - 連絡者住所:
 - 電話番号:
 - FAX 番号:
 - e-mail:

5. 今後の発行計画

論文募集は原則として年 2 回行います。

- 第 2 号 (平成 26 年 2 月発行) 論文募集終了
- 第 3 号 (平成 26 年 8 月発行) 論文募集平成 26 年 1 月

「情報処理学会論文誌: デジタルコンテンツ」(DCON) 投稿フォーム

論文提出先: dcon-office@manta.nc.u-tokyo.ac.jp